



Edipo tragico, Edipo precario. Successione, eredità e immaginario della crisi in *Game of Thrones*

Valentina Sturli

Una nuova concezione di fantasy

Sin dal suo debutto, il 17 aprile del 2011 sul canale americano HBO, *Game of Thrones*, il fortunatissimo adattamento televisivo dei romanzi della saga *A Song of Ice and Fire* di G.R.R. Martin, si è rivelato con i suoi ascolti da record una delle serie più avvincenti e amate dell'ultimo decennio¹. All'uscita di ogni nuovo episodio, così come in apertura e chiusura di ogni stagione, i social network e i fandom² si riempiono di commenti, ipotesi, previsioni e attese rispetto alle vicende e ai destini dei personaggi più popolari come Daenerys Targaryen, Jon Snow, Tyrion Lannister.

¹ Secondo la rivista online *The Hollywood Reporter* (O'Connell 2015) la quinta stagione ha raggiunto nella puntata di apertura gli otto milioni di spettatori. Secondo il sito *Torrentfreak* (27.12.2015), *Game of Thrones* è lo show più scaricato illegalmente del 2015 con 14,4 milioni di downloads via BitTorrent. L'analisi del presente articolo si riferisce alla serie fino alla sua sesta stagione, trasmessa negli USA dal canale HBO tra il 24 Aprile e il 26 Giugno 2016. Per il suo episodio conclusivo il *New York Times* fornisce il dato di quasi nove milioni di spettatori negli Stati Uniti d'America, cfr. Koblin 2016. Per ulteriori dati sui numeri della serie, si può vedere Iannuzzi 2016.

² Secondo il *Wall Street Journal* *Game of Thrones* è lo show più virale in TV, e il più discusso su Facebook e Twitter nel 2015, cfr. Ayers – Calia 2017.



La storia segue un grande numero di vicende che si svolgono negli immaginari Sette Regni (Westeros) e ad Essos, per lo più basate sui tentativi di conquista del potere assoluto da parte degli esponenti delle principali casate nobiliari in un periodo di particolare instabilità politica. Mentre nei Sette Regni si susseguono colpi di stato e intrighi, ad Essos la giovane erede della dinastia Targaryen scacciata da Westeros anni prima, Daenerys, si prepara a invadere il continente occidentale per tentare di riconquistare il trono dei suoi antenati. Nel frattempo ovunque incombe la misconosciuta, ma anche troppo reale, minaccia del risveglio di creature soprannaturali, i White Walkers, che dal profondo nord incombono sulle terre abitate. La saga può essere, almeno a prima vista, ricondotta al genere *epic-fantasy*, definibile come: «any fantasy tale written to a large scale which deals with the founding or definitive and lasting defence of a land [...]» (Clute – Grant 1997: 317). Il genere fantasy è del resto tradizionalmente caratterizzato da tratti salienti quali l'ambientazione in un passato mitico-immaginario popolato da creature soprannaturali e la forte presenza di elementi magici. Ma basta poco per rendersi conto che la serie televisiva *Game of Thrones*, così come la saga *A Song of Ice and Fire* da cui deriva, costituisce, se paragonata ad archetipi del genere come *The Lord of The Rings* (1954-1955) di J.R.R. Tolkien, *The Chronicles of Narnia* (1950-1956) di C.S. Lewis, o *The Golden Compass* (1995) di P. Pullman, un caso decisamente a sé stante, a partire dalla caratterizzazione di spazi, personaggi, dalla gestione del dato soprannaturale. Per quanto riguarda l'ambientazione fisico-geografica, Westeros ed Essos ricordano da vicino rispettivamente un Occidente europeo in età tardo feudale (diviso in un nord dal clima freddo, un centro temperato e un sud caldo) e un medio Oriente arabo-mediterraneo dello stesso periodo, in cui la totalità degli abitanti – almeno per quanto riguarda le terre conosciute – è composta da esseri umani. Mentre in saghe come quelle sopra citate è sin dall'inizio prevista la presenza di creature fantastiche (elfi, nani, animali magici, fauni, orchi etc.) che interagiscono con gli uomini, in *Game of Thrones* esse – alcune delle quali pur effettivamente presenti ai margini del mondo conosciuto –

vengono ritenute leggendarie dalla stragrande maggioranza degli abitanti, o estinte da tempo.

Il soprannaturale non è quindi bandito, ma sono gli stessi personaggi ad essere estremamente scettici a riguardo, vivendo in un mondo che potremmo definire post-mitico, post-legendario e decisamente materialista. In apertura della prima stagione – e nel corso delle successive – il grosso delle vicende (e delle eventualità da temere) si orienterà quindi su accadimenti anche troppo umani come colpi di stato, guerre tra casate rivali, rivolte e deficit nelle finanze della Corona. Del resto, anche dal punto di vista fisico l'unico elemento in cui i Sette Regni si discostano sensibilmente dal nostro mondo è costituito da una particolarità climatico-meteorologica che riveste un'importanza non trascurabile nell'economia del *récit*: il tradizionale avvicendamento annuale viene sostituito dal susseguirsi di stagioni di durata pluriennale. Nello specifico, quando la narrazione si apre, siamo alla fine di un'estate di eccezionale durata e prosperità, che lascia prevedere l'arrivo di un altrettanto temibile e lungo 'grande inverno', in assonanza con il motto («Winter is Coming») di una delle casate protagoniste della narrazione, gli Stark.

Un'ulteriore fondamentale differenza rispetto al *fantasy* tradizionale riguarda, e su questo dovremo ampiamente tornare, il trattamento di dati connessi a temi sensibili come sesso, violenza, denaro³. Pensiamo a uno dei capostipiti del genere, *The Lord of The Rings*, dove questi elementi subiscono un trattamento che va in direzione di una decisa stilizzazione che lima gli aspetti di fisicità più creaturale e brutale: la presenza di una scena di sesso o di stupro semplicemente non fa pare dei possibili eventi dell'universo narrativo in questione, e benché siano pervasive le rappresentazioni di battaglie e duelli, difficilmente si insisterà su dettagli iperrealistici, cruenti o nauseanti. Questo è esattamente il contrario di quanto avviene in *Game*

³ La dimensione dell'agire politico nei libri da cui è tratta la serie viene ad esempio indagata da Emig 2014, mentre questioni di genere sono trattate da Gjelsvik – Schubart 2016. Nella serie, la dimensione del sesso e del potere è analizzata da Iannuzzi 2016.

of *Thrones*, la cui portata innovativa è significativamente legata proprio alla possibilità di introdurre nel genere descrizioni, caratterizzazioni e situazioni estremamente esplicite, ultraviolente, spesso francamente disturbanti: basti pensare, tra tantissimi esempi, alle scene di sesso tra Daenerys e Khal Drogo, alla brutalità della rappresentazione della strage nelle Nozze Rosse, ai corpi squartati da Ramsay Bolton, ai bambini bruciati da Theon Greyjoy, alla crudezza estrema con cui vengono rappresentate le morti di Oberyn e di Trystane Martell. Per quanto riguarda il denaro, lo stesso Martin ha dichiarato che, pur ammirando moltissimo Tolkien, si è sempre chiesto come facesse a sorvolare con tanta *nonchalance* su argomenti decisivi come la politica fiscale di Aragorn nella Terra di Mezzo⁴.

Ma l'elemento forse più significativo, che ha contribuito al successo di pubblico e di critica della serie, è costituito dalla messa in discussione di uno dei pilastri non solo del genere, ma della stragrande maggioranza delle narrazioni di tutti i tempi: la relativa salvaguardia di cui godono i personaggi principali per l'intero arco di sviluppo della trama. Leggendo *The Lord of The Rings* e *Harry Potter*, ma anche *l'Eneide*, *Madame Bovary*, *Oliver Twist*, *Ulysses*, *Delitto e Castigo* o *Rosemary's Baby*, un'eventualità di cui siamo a conoscenza è che uno o più personaggi possano morire nel corso della storia. Che anche i protagonisti possano morire è una possibilità assolutamente compresa nell'orizzonte di attesa del pubblico, ma ci aspettiamo che la loro fine venga preparata e risulti in qualche modo 'giustificata', giungendo – come quasi sempre avviene – verso l'epilogo. In altri termini, come lettori riceviamo da parte dell'autore il tacito assenso ad affezionarci almeno ai personaggi

⁴ Si veda *Rolling Stone* del 23 aprile 2014: «Tolkien can say that Aragorn became king and reigned for a hundred years, and he was wise and good. But Tolkien doesn't ask the question: What was Aragorn's tax policy? Did he maintain a standing army? What did he do in times of flood and famine? And what about all these orcs? By the end of the war, Sauron is gone but all of the orcs aren't gone – they're in the mountains. Did Aragorn pursue a policy of systematic genocide and kill them? Even the little baby orcs, in their little orc cradles?», Gilmore 2014.

principali, cui in linea di massima è difficile che capiti di essere messi completamente fuori gioco, e in modo del tutto inaspettato e improvviso, prima della fine della narrazione. Questo è esattamente quello che *non* succede in *Game of Thrones*⁵.

Consideriamo anche soltanto pochi celebri esempi in ordine sparso: l'imprevedibile decapitazione di Ned Stark, le già citate Nozze Rosse, l'assassinio di Renly Baratheon e di Rickon, l'avvelenamento di Jeoffrey e di Myrcella, il rogo della principessa Shireen, la disfatta di Stannis, la congiura contro Jon Snow, la triste fine di Hodor, la morte di Khal Drogo, di Jojen Reed e di Ygritte, di Lysa Arryn e di Balon Greyjoy, per non parlare dei quattro metalupi su sei uccisi entro la sesta stagione. Probabilmente in nessun'altra narrazione contemporanea assistiamo a un numero tanto impressionante di morti tra i personaggi primari e comprimari⁶, in aggiunta alla lunghissima serie di umiliazioni, mutilazioni, violenze fisiche e sessuali che toccano a quelli ancora in vita⁷. La differenza è evidente: mentre in *The Lord of The Rings* possiamo fare un certo affidamento sul fatto che – con

⁵ Anche Pisanty (2016: 16-17, nota 21) cita *Game of Thrones* come caso paradigmatico per numero di morti tra i protagonisti. Lo stesso nota Rossini (2016: 124): «mai nessun testo televisivo era stato così crudele con i propri personaggi».

⁶ Una statistica tratta dal sito *A Song of Ice and Data* (2016), gestito da studenti della Technische Universität München e che si occupa di analisi dei dati applicata alla saga dei libri di *A Song of Ice and Fire* e alla serie televisiva *Game of Thrones*, riporta che alla fine del quinto volume dell'edizione romanzesca (poi variamente suddivisa nelle varie versioni in traduzione), circa il 43% dei personaggi maschili presentati nel testo è morto, così come il 21% di personaggi femminili. Anche il *Washington Post* ha pubblicato una statistica delle morti dei personaggi, ordinate per stagione, cfr. Tan 2017.

⁷ Solo per citarne alcuni: la prigionia e il cammino di espiazione di Cersei, la perdita della mano destra di Jaime, le tre dita di Davos, il Morbo di Pietra di Jorah Mormont, la cicatrice di Tyrion, l'evirazione di Theon, gli stupri ripetuti di cui è vittima Sansa, l'accecamento temporaneo di Arya.

probabilità altissime – Frodo, Aragorn, Arwen e Gandalf⁸ arriveranno più o meno interi all'epilogo, in *Game of Thrones* ogni nuova puntata può riservarci la morte o il disastro del nostro personaggio favorito. Il che significa un potente giro di vite nel trattamento della materia narrativa, con minori censure rispetto alla sfera del dicibile e del rappresentabile: quello della presente serie è un universo in cui, per definizione, tutto può accadere a chiunque, in qualunque momento, e niente può proteggere i 'buoni' dall'incorrere nella catastrofe, esattamente come accade ai 'cattivi'. Del resto, come ci spiega una delle protagoniste, Sansa, quello è un mondo in cui «no one can protect anyone» (6x9). Anche perché – ulteriore scarto rispetto a una certa tendenza alla rappresentazione idealizzante dell'eroe nell'epopea fantasy – persino distinguere *chi sono* i buoni e i cattivi non è affatto facile: per definizione, e tranne rarissime eccezioni, i personaggi della saga non sono mai interamente innocenti o colpevoli, sono anzi spesso contraddittori e capaci di ispirare empatia (o il suo contrario) anche quando – data la loro precedente caratterizzazione – lo si sarebbe detto impossibile. Nel DNA di questa serie televisiva è dunque inscritta la difficoltà per lo spettatore di orientarsi circa l'assiologia dei personaggi, su cui il punto di vista può mutare anche radicalmente nel

⁸ Una conferma che nel fantasy classico non è contemplata la possibilità di eliminare brutalmente e inaspettatamente i protagonisti durante il corso della narrazione è fornita, in modo esemplare, dalla vicenda di Gandalf. In *The Lord of the Rings – The Two Towers* (1954) lo stregone, durante la lotta con una temibile creatura demoniaca, il Balrog, cade insieme a esso in un dirupo infuocato, e viene dato a tutti gli effetti per morto. Non passa però molto tempo che egli fa di nuovo il suo ingresso trionfale in scena: scopriamo allora che nella lotta col Balrog non solo egli non è morto, ma anzi – superando questa difficilissima prova – ha acquisito nuovi poteri. In altri termini, la morte imprevista e in corso d'opera di uno dei protagonisti può venire inscenata solo per essere più avanti smentita. Sullo statuto e la figura dell'eroe nell'epopea tolkieniana, con particolare riferimento ad Aragorn e Frodo, si veda Flieger 2012, in particolare le pp. 141-158. Per una storia del genere fantasy dal diciottesimo secolo a oggi si può vedere Williamson 2015; per una disamina generale sul fantasy filmico si veda Walters 2011.

corso di qualche puntata. Possiamo dire di essere davanti a un dispositivo narrativo programmato per innescare una serie di certezze scontate e implicite nel genere, al solo scopo di disattenderle e 'disconfermarle' brutalmente. In altre parole, assistiamo a una sorta di destabilizzazione dei ruoli e delle funzioni dei protagonisti, sia a livello della loro certezza di durata, sia rispetto al fallimento della possibilità di categorizzarli una volta per tutte mediante contrapposizioni binarie quali protagonista/antagonista, eroe/oppositore, buono/cattivo⁹.

Poiché sarebbe impossibile mostrare nel dettaglio come questo tipo di elementi investano praticamente tutte le linee narrative, può essere interessante concentrarsi almeno su una di esse, considerata come *case study*: quella che riguarda la famiglia Stark, introdotta sin dalla prima puntata, e destinata ben presto a frammentarsi. La famiglia Stark è composta da Eddard (Ned), padre, sposo e signore esemplare, sua moglie Catelyn, il primogenito Robb, e a seguire Sansa, Arya, i piccoli Bran e Rickon e un misterioso figlio illegittimo, Jon Snow. Il nucleo iniziale viene da subito connotato attraverso caratteristiche positive che rimandano al campo semantico del coraggio, della schiettezza, della lealtà. Gli Stark sembrano fatti apposta per riscuotere la nostra subitanea identificazione: nello sviluppo della prima stagione Ned Stark si avvia tra l'altro a ricoprire un ruolo centrale, che lo vede sempre schierato dalla parte del bene e della giustizia. Se ci trovassimo in un fantasy classico, egli potrebbe incarnare l'eroe, le cui scelte disinteressate vengono premiate anche quando sono avventate o rischiose. In *Game of Thrones* è proprio ciò che non succede, e le stesse caratteristiche positive saranno quelle che varranno a Ned una condanna a morte e la decapitazione alla fine della prima serie (1x9): se in molte narrazioni fantasy la sua rettitudine e nobiltà d'animo lo avrebbero reso trionfatore amatissimo, qui sono proprio esse a votarlo irrimediabilmente al disastro. Ciò avviene perché, in un mondo e in un tempo politicamente complessi e instabili, è appunto l'adesione ai valori della lealtà, dell'onestà e della schiettezza a impedirgli di

⁹ Sulla fortuna degli antieroi e dei sistemi di personaggi non manichei nelle serie contemporanee si veda per esempio Bruun Vaage 2016.

salvarsi la vita, vietandogli poco nobili ma necessarie considerazioni di utilitarismo e buonsenso. Le quali, come vedremo, fanno invece la fortuna di chi, per ragioni culturali, individuali o sociali, da quegli impegnativi ideali si trova a essere svincolato: gli *homines novi*, i fuorilegge, le donne.

La caduta in disgrazia di Ned innesca una serie di infinite e sfortunate peripezie che portano alla diaspora della famiglia. Entro la fine della terza stagione, anche l'altrettanto rispettabile, generoso e coraggioso figlio Robb – vendicatore della memoria del padre, ma troppo leale, proprio come lui – verrà tradito e ucciso insieme alla madre, alla moglie e ai suoi più fedeli vassalli. Nel frattempo un ulteriore tradimento, quello di Theon Greyjoy, fa sì che vengano ritenuti morti i due Stark più piccoli, Bran e Rickon, mettendo in moto anche per loro la macchina delle peregrinazioni. Alla fine della sesta stagione, tra i componenti della famiglia superstiti due, Bran e Arya, vivono agli antipodi del mondo conosciuto. Sansa e Jon, dopo disavventure di ogni genere, sono riusciti a riconquistare il castello di famiglia, ma a prezzo della morte dell'ultimogenito Rickon.

L'epica in un'età di crisi globale

Se allarghiamo la prospettiva ad altre linee narrative ci rendiamo conto che nei Sette Regni, nel corso delle stagioni andate in onda fino alla sesta, il problema principale sembra essere costituito da una serie di catastrofi che investono in pieno il meccanismo di trasmissione del potere feudale di padre in figlio nelle più grandi casate, per cui praticamente nessun erede legittimo occupa il posto che gli spetta: gli Stark hanno perso Winterfell e lo riconquisteranno solo a carissimo prezzo, a Dorne Doran e Trystane Martell sono stati uccisi, né Tyrion né Jaime sono subentrati a Tywin, Stannis Baratheon ha sacrificato a una vittoria impossibile la sua unica erede Shireen per poi morire poco dopo, Yara e Theon Greyjoy sono stati scacciati dallo zio Euron, Edmure Tully ha ripreso possesso del castello natale solo per consegnarlo volontariamente ai Lannister, Loras e Margaery Tyrell

sono morti, così come Tommen e Myrcella Baratheon. Per quanto riguarda quelli in vita, sembra che i figli di eroici e famosi genitori non riescano a stare al passo coi propri padri, né a riscattarli o a succedere loro, almeno nel caso in cui si ostinino a permanere nella sfera morale e valoriale delle regole dettate dal codice cavalleresco: ancora una volta, si possono citare tra gli altri i casi di Jaime, Theon, Robert Arryn, Jorah Mormont. Chi emerge dunque rispetto a questo panorama, e in funzione apparentemente anti-eroica (se per *eroico* intendiamo un potere feudale e maschile)? Come dicevamo, parti della società non vincolate ai valori cavallereschi in quanto a priori tagliate fuori dalla trasmissione del potere dinastico: le protagoniste femminili come Daenerys, Margaery, Cersei, Sansa, Olenna Tyrell, Yara, Melisandre, Lady Mormont. E poi quelli che Tyrion Lannister definisce «*bastards, cripples and broken things*» (1x4): i figli illegittimi Jon Snow e Ramsay Bolton, gli 'storpi' come lo stesso Tyrion, Varys e Brandon Stark¹⁰. Ce n'è abbastanza per avanzare l'ipotesi che *Game of Thrones* costituisca una narrazione in cui le correnti norme del mondo fantasy ed epico-cavalleresco vengono sistematicamente 'disconfermate', per lasciare spazio all'emersione di angosce legate all'incertezza nel regolare avvicendamento delle generazioni al potere. Possiamo provare a trarre da questa idea elementi per fare luce sul perché questa serie televisiva riscuota tanto successo proprio nell'attuale congiuntura storico-sociale?

Le saghe fantasy, ma in generale le narrazioni ambientate in universi fantastici o fantascientifici lontani dal nostro, possono essere lette, pur con tutte le cautele del caso, come narrazioni che rimandano a conflitti, problemi e crisi del tempo a loro contemporaneo. Uno per tutti: alcuni temi fondanti di *The Lord of The Rings*, come il potere polarizzante dell'anello, sono stati interpretati come rimandi ai rischi dello sviluppo della tecnologia nel mondo moderno, o accostati alla sfera delle dinamiche del consumo di massa¹¹. Su questa linea, nei suoi

¹⁰ Per un'analisi delle principali modalità di disabilità e deformità che colpiscono gli eroi della saga, si può vedere Lambert 2015: 20-33.

¹¹ Si veda per questo Bellini 2008: 11-22. Riguardo alla 'esportabilità' nel mondo reale del tema portante delle serie, scrivono Bandirali e Terrone: «Il

studi sulla tematica soprannaturale in letteratura F. Orlando ha interpretato alcune grandi narrazioni moderne in questo genere (tra cui *Der Ring des Nibelungen* di Wagner, il *Faust* di Goethe, *Vathek* di Beckford) come racconti che *traspongono* in uno scenario mitico-fantastico sia contenuti storicamente determinati che universali psichici di natura prevalentemente conflittuale¹². La fenomenologia che il critico definisce *soprannaturale di trasposizione* sarebbe infatti fondata sul rinvio allegorico-referenziale del testo di contenuto soprannaturale – tendenzialmente leggendario o mitico – a realtà extra-testuali che possono essere lette in filigrana, anche se non necessariamente portate a coscienza dal lettore (o spettatore), e che contribuiscono alla creazione del senso del testo.

Su questa linea possiamo chiederci se e quali contenuti attuali *Game of Thrones* – una narrazione seguita e amata da milioni di spettatori all’inizio del secondo decennio del ventunesimo secolo, assimilabile a quelle che Moretti ha definito «opere mondo»¹³ – trasponga mediante il rimando a un universo di crisi feudale in cui il problema principale sembra essere costituito non solo da un drammatico inceppamento del meccanismo di trasmissione del potere di padre in figlio, ma anche – più in generale – da una vera e propria catastrofe nel processo di avvicendamento generazionale. E se è vero che *l’opera mondo* costituisce – per complessità e vastità delle rappresentazioni dell’individuo e della società, ma anche per la polifonia intrinseca che le abita – la vera erede della tradizione epica occidentale, indagare in *Game of Thrones* l’articolarsi di una dimensione edipica significherà dunque, in qualche modo, anche indagare una

tema [*scil.* delle serie TV] è qualcosa che non riguarda solo il mondo narrativo ma soprattutto il mondo reale; è qualcosa di esportabile dal mondo narrativo al mondo reale; è il modo in cui la narrazione, raccontando i conflitti che agitano il mondo narrativo, riesce a parlarci anche del mondo reale», Bandirali - Terrone 2012: 30.

¹² Si veda Orlando 2001: 195-226. Si veda anche Orlando 2017.

¹³ Cfr. Moretti 1994. L’accostamento tra le moderne serie televisive e le opere mondo di Moretti è suggerito anche da Bandirali - Terrone 2012: 33.

possibile confluenza post-moderna di elementi tipici della tradizione epica e di quella tragica, dimensione quest'ultima di cui l'edipo è manifestazione ricorrente.

Ma se vogliamo indagare in questa direzione sarà importante prima di tutto capire quale specifico edipo prendiamo in esame, dal momento che il tema, preso nella sua genericità, è in buona sostanza centrale in una serie quasi infinita di testi, dai *Fratelli Karamazov* ai *Buddenbrook*, da *Macbeth* a *Faust* fino a *Pinocchio* e *Finding Nemo*. Una prima risposta potrebbe essere che il motore di questa originale trama edipica sembra dovuto, più che alla classica ribellione dei figli contro i padri, a una *impasse* che fa sì che i figli, pur desiderando ardentemente e avendo tutte le caratteristiche per succedere loro, si trovino impossibilitati a farlo per vari ordini di motivi: i padri non si fidano delle loro capacità, li disprezzano o tentano di delegittimarli mediante decisioni arbitrarie che sconvolgono, lasciano in sospeso o rendono vulnerabile l'ordine e la sicurezza della successione (Lannister, Tarly, Greyjoy, Bolton). Oppure, governando in modo poco intelligente, prudente o lungimirante, tendono a gestire male il potere, a perderlo o ridurre le possibilità di una legittima successione (Robert Baratheon, Ned Stark, Stannis Baratheon, Roose Bolton).

Se analizziamo le cause della crisi che è il primo motore dell'intreccio, risulta peraltro evidente che i problemi non cominciano con il periodo di incertezza istituzionale che si apre alla morte di Robert Baratheon, ma provengono da ben prima. Le cause della crisi traggono infatti origine proprio *durante* il suo regno, che sembrava sì prospero e ricco ma che, in virtù della collettiva rimozione o sottovalutazione di fattori di rischio, ha accumulato errori e negligenze che aspettano solo l'innescò per esplodere. E in effetti, nel corso delle stagioni della serie le minacce più o meno latenti che prenderanno progressivamente forma saranno (tranne la parziale eccezione del risveglio dei White Walkers) di ordine finanziario, politico, sociale. A differenza, ancora una volta, del fantasy classico¹⁴, dove di solito il conflitto nasce a causa dello squilibrio causato da agenti soprannaturali

¹⁴ Cfr. nota 8.

che vogliono conquistare il potere, in questo caso le crisi sono dovute a una causa prettamente umana e anche fin troppo realisticamente attuale: il malgoverno e la cattiva gestione delle risorse naturali e umane. A cominciare dalla caratterizzazione del personaggio, ci rendiamo conto che Robert è stato un ottimo guerriero ma un re assolutamente inefficiente, distratto, manipolabile e incosciente. Durante il suo regno la Corona ha incessantemente accresciuto il suo debito economico nei confronti di casate alleate e banche estere per pagare gli svaghi di corte. Robert non è stato capace di accorgersi che i suoi eredi non sono in realtà suoi figli, ha fortemente trascurato le richieste di rinforzi dei Night's Watch, inviando alla barriera soltanto delinquenti, e facendo sì che molti castelli lungo la linea di difesa del nord andassero in rovina. Ha poi lasciato che i Lannister acquistassero enorme potere nel paese ed è stato quindi – sotto moltissimi aspetti – un governante pessimo, che non ha fatto altro che accumulare con la sua disattenzione tutta una serie di premesse per la futura instabilità del regno¹⁵.

Nel susseguirsi delle stagioni andate in onda, le minacce più o meno latenti al momento della morte di Robert si dispiegano in tutta la loro potenza, e sono riconducibili a 1) una minaccia di ordine soprannaturale, con il risveglio dei già citati White Walkers; 2) una minaccia di ordine politico dovuta alla non pacifica linea di successione regale, che i fratelli Stannis e Renly Baratheon a buon diritto contestano; 3) una minaccia di ordine sociale, poiché la corruzione della corte, gli sprechi e gli scandali hanno alimentato il malcontento delle classi subalterne, favorendo il sorgere di tutta una serie di minacciosi poteri 'dal basso'; 4) una minaccia di ordine finanziario, dovuta agli enormi debiti dello stato.

¹⁵ Come nota giustamente MacNeil: «But as a king, Robert has no capacity for rule, and lacks the key trait demanded [...] *prudence* [...]. Robert goes out of his way to be *imprudent*, squandering the treasury on fripperies like the King's Landing tourney; ruining his figure and indeed, health by endless gourmandizing and profligacy; finally, surrounding himself with a nest of vipers», MacNeil 2015: 42.

Di questi fattori, solo il primo sembrerebbe a prima vista non collegato a fattori umani. Nell'episodio 6x5 veniamo tuttavia a sapere che i White Walkers sono stati creati, millenni prima dell'inizio della narrazione, da una particolare stirpe di esseri soprannaturali, i cosiddetti Children of the Forest, per proteggere il Nord contro l'invasione dei primi uomini, che tentavano di sfruttarne le ricchezze. Anche la minaccia dei White Walkers si spiega dunque con una reazione contro una realtà tutta umana come quella dell'avidità di ricchezze; fenomeno poi evidentemente sfuggito agli intenti per cui era stato creato, e trasformatosi in una sorta di terribile contrappasso.

Edipo tragico ed edipo precario

Abbiamo suggerito che la classe dei 'padri' in *Game of Thrones* tenda a non adempiere mai in modo compiuto ed efficiente alla propria funzione: essi si perdono per ingenuità (Ned), incuria (Robert), perché sottovalutano i propri figli o congiunti (Tywin Lannister, Roose Bolton, Balon Greyjoy, Doran Martell), per follia o sete di potere (Aerys e Viserys Targaryen, Stannis Baratheon). Rispetto ai terribili eventi che i loro figli saranno chiamati a fronteggiare nello sviluppo della narrazione, questi padri hanno vissuto durante il regno di Robert un periodo di pace e stabilità, nel corso del quale hanno potuto prosperare anche in virtù della collettiva rimozione o sottovalutazione delle minacce sopra elencate. Al termine del periodo di pace, quando la stabilità socio-economica dei Sette Regni comincia a sfaldarsi vistosamente, saranno i figli a doversi occupare di gestire il 'grande inverno' di una crisi senza precedenti. Così, per come si è sviluppata sino alla fine della sesta stagione, *Game of Thrones* è la narrazione di individui appartenenti alla classe dei figli (reali, ma anche simbolici) alle prese con i gravissimi scompensi e problemi che il governo dei padri ha creato, e proprio in quest'ottica il problema della trasmissione generazionale assume tutto un altro sapore, molto lontano da una tradizionale trama edipica. Se prendiamo i casi di Robb, di Tyrion, di Sansa, di Arya, di Daenerys, di Theon e Yara, di Jon Snow, ci troviamo

davanti a personaggi che devono lottare accanitamente non tanto per *superare* il modello dei padri o accrescere il proprio prestigio, ma per tentare di riconquistare almeno una parte di ciò che una crisi fortissima ha già spazzato via. I giovani che fanno la guerra tendono a essere esuli, depauperati o illegittimi, sempre alle prese con la mancanza di mezzi, di truppe, di amici. Il meccanismo che vediamo all'opera nella saga di Martin è dunque molto diverso da quello al lavoro, ad esempio, in molti drammi di Shakespeare (penso a *Macbeth*, *The Life and Death of King Richard III*, *Julius Caesar*, *King Lear*) dove il conflitto scaturisce dall'attacco violento mosso da un soggetto appartenente alla classe dei 'figli', e privo di un diritto di successione legittima, per conquistare il potere strappandolo a un soggetto della classe dei 'padri'. Piuttosto, siamo davanti a figli che vorrebbero in tutti i modi poter succedere pacificamente e legittimamente, e avrebbero tutti i titoli di diritto per farlo, ma se ne trovano impossibilitati.

Che signoria può detenere colui che ha perso le proprie terre, i vassalli e le armate – tutto ciò che i padri avevano a disposizione – come succede a Sansa, a Tyrion, a Theon? L'eroe di *Game of Thrones* è, in buona sostanza, un eroe *precario* per eccellenza, perennemente alle prese con la possibilità della disfatta, della penuria e dell'umiliazione; qualcuno il cui passato non può più essere garanzia di successo, e il cui futuro è per costituzione incerto e impossibile da prevedere. In caso di vittoria, quello che otterrà sarà – nella migliore delle ipotesi – un ristabilimento parziale dell'ordine vigente in precedenza allo scatenarsi della crisi. Parziale perché è evidente che niente potrà compensare le perdite in termini di integrità fisica, sofferenze, stenti, umiliazioni che i personaggi hanno dovuto subire: lo stupro per Sansa, il tradimento per Jon Snow, la condanna a morte e il bando per Tyrion, l'evirazione per Theon, l'amputazione della mano di Jaime, la morte di Robb, l'uccisione dei metalupi e di Rickon, la perdita delle gambe per Bran. Esempio macroscopico ne proprio è la riconquista di Winterfell (6x9), momento atteso come nessun altro e dunque potenzialmente trionfale, ma in cui la gioia per il ristabilimento dell'ordine legittimo viene a priori irrimediabilmente guastata dall'uccisione dell'unico erede maschio di cui si abbiano ancora notizie.

Torniamo allora alla constatazione da cui siamo partiti, quella dell'immensa popolarità di *Game of Thrones*: possiamo domandarci perché proprio una serie con queste caratteristiche abbia conquistato un target di pubblico che si aggira in media tra i venti e i quarant'anni di età¹⁶. È forse lecito ipotizzare che uno dei motivi principali sia la sua capacità di esplorare, sia pure in forme trasposte e immaginarie, una situazione perfettamente conosciuta al suo pubblico: la lotta di soggetti giovani, depauperati e soli, a volte disperati e spesso privi di mezzi, non tanto contro i propri padri – ma contro la *crisi* che questi ultimi, per insipienza, ingenuità, mancanza di lungimiranza, hanno contribuito a creare. Vista in questa prospettiva, la trama entra in forte risonanza con fenomenologie socio-economiche che sono sotto gli occhi di tutti negli ultimi anni, e che riguardano la quotidiana lotta per conquistarsi un posto nel mondo al tempo della crisi economica globale, la più significativa dai tempi della Grande Depressione.

¹⁶ Secondo statistiche reperibili in rete – quella cui facciamo qui riferimento è condotta su un campione di circa quattromila persone – l'età media degli spettatori di *Game of Thrones* è per più del 70% compresa tra i 18 e i 29 anni; solo per il 18% compresa tra i 30 e i 44 anni; per meno del 10% inferiore ai 18 anni. Una porzione trascurabile è costituita dagli over 45, cfr. *Fansided. Winter is coming* 2017. È estremamente complesso confrontare dati sul target audience e sull'età media degli spettatori delle più importanti serie televisive contemporanee, dal momento che non esistono statistiche ufficiali e i campioni risultano estremamente disomogenei. Risulta tuttavia intuitivo pensare che *Game of Thrones* condivida con altre serie appartenenti ai generi del fantastico – *Stranger Things*, *The OA*, *Sense8*, *Penny Dreadful*, *American Horror Story*, solo per fare alcuni nomi – un target audience in media più giovane rispetto a serie di genere non fantastico, come ad esempio *Breaking Bad*, che ha una distribuzione di pubblico piuttosto uniforme, dai 18 ai 49 anni di età (dal blog *Magazine Research*: 29.09.2014). Secondo *Forbes*, la popolazione di spettatori di *Mad Man* risulta mediamente più anziana (cfr. Adgate 2015), laddove per uno show come *Downton Abbey*, il *Los Angeles Times* segnala un pubblico di età compresa tra i 35 e i 49 anni (cfr. Collins 2012).

Sappiamo che quella dei nati negli anni '80 e '90 del Novecento sarà con ogni probabilità la prima coorte dal dopoguerra a guadagnare meno dei propri padri, a sperimentare gravi difficoltà nell'entrata nel mondo del lavoro e un deciso prolungamento dell'età pensionabile, e più in generale minore protezione da parte dello stato sociale.¹⁷

¹⁷ Su *The Guardian* del 26 Aprile 2016 si legge: «Millennials were applying for jobs in the most difficult economic climate since the Great Depression and as a result, a growing number are now working in low-wage industries and earning less than their predecessors. [...] This group of young people is confronting unique economic challenges that their parents did not have to face. Every generation is expected to do better than the last, but too many millennials are not getting a fair chance to make it in New York City», Kasperkevic 2016. Alcuni dati dall'US Bureau of Labor Statistics: attualmente i dipendenti a salario minimo tendono ad essere giovani o giovanissimi (BLS Reports, April 2017); i nati dopo il 1980 hanno maggiori difficoltà nel raggiungimento dell'indipendenza economica e sociale rispetto alle generazioni precedenti, cfr. Berridge 2014; nel caso in cui lascino il nucleo familiare d'origine per formarne uno nuovo, hanno significative probabilità di dover tornare sui propri passi, cfr. Dey – Pierret 2014; se lavoratori, sono la fascia più direttamente esposta agli effetti negativi della recente crisi economica, cfr. Roberts – Terrell 2014. I dati qui forniti sono relativi alla realtà degli Stati Uniti d'America, luogo di concezione e produzione della serie. Sarebbe naturalmente auspicabile, ma esula dai limiti della presente trattazione, un allargamento dell'indagine anche alla situazione di altri paesi. Per quanto riguarda la realtà italiana, nella Sintesi del Rapporto Annuale sulla Situazione del Paese (2016) dell'ISTAT, alle pp. 9-10 si legge: «Le generazioni che negli ultimi vent'anni o poco più sono entrate nell'età adulta sono quelle *del millennio* (i nati tra il 1981 e il 1995) e *delle reti* (dal 1996 a oggi). La prima è la generazione dell'euro e della cittadinanza europea, ma anche quella che sta pagando più di ogni altra le conseguenze economiche e sociali della crisi: nel 2015 il 39,2 per cento dei giovani di 15-34 anni è occupato; era il 50,2 nel 1993. Il percorso più tradizionale, in cui alla fine degli studi segue un lavoro permanente, è andato via via declinando in seguito alla diffusione di lavori a termine. Al trentesimo compleanno, il 69,9 per cento dei nati negli anni Cinquanta aveva terminato gli studi e ottenuto un lavoro permanente; la percentuale scende al 58,6 per i nati negli anni

Definita da molti come la «generazione precaria»¹⁸ per eccellenza, quella dei cosiddetti Millennials ha molte somiglianze con la condizione degli eroi di *Game of Thrones*; in questa luce proprio il dato narrativo che nella serie chiunque possa morire in qualsiasi momento, personaggi principali compresi, che le vite di tutti siano estremamente *precarie*, si pone come elemento cruciale di tensione e di *crisi* in aperto contrasto con una prassi quanto mai implicita, ma per lo stesso motivo virtualmente onnipervasiva, che caratterizza le narrazioni occidentali: la distinzione tra personaggi principali (le cui vite non possono essere “eliminate” da un momento all’altro, per puro gioco del caso) e secondari (che invece possono subire questo destino)¹⁹.

Un meccanismo di questo tipo rappresenta, se vogliamo, una sorta di precondizione alla *comprensibilità* di un testo, almeno se restiamo nell’ottica della tradizione occidentale, che fin dall’Antichità classica riserva ai protagonisti delle vicende una fondamentale funzione di controllo sulla propria vita e sulle proprie scelte, dotandoli di responsabilità e capacità di azione. Non per niente, la quasi totalità della narrativa si fonda sul basilare assunto che sia l’eroe a determinare, attraverso un percorso di formazione individuale, il

Settanta. Tra i nati negli anni Ottanta, poi, il 44,6 per cento è entrato nel mercato del lavoro svolgendo un lavoro atipico: il fenomeno ha toccato trasversalmente i giovani di diversa istruzione ed estrazione sociale».

¹⁸ Cfr. Lowrey su *Foreign Policy* del 13 Luglio 2009.

¹⁹ La proposta di interpretazione e l’idea centrale del presente articolo, benché basate essenzialmente su dati relativi alla realtà statunitense, aspirano a poter funzionare anche su scala globale. Questo apre a sviluppi e ulteriori linee di indagine: su che base la percezione e l’esperienza della crisi degli spettatori statunitensi, e la loro restituzione da parte dell’industria culturale televisiva, possono essere considerate esemplificative di dati fenomeni non solo a livello nazionale, ma anche transnazionale e globale? I modi e le forme di fruizione e ricezione dei contenuti delle serie televisive di ultima generazione sono da concepirsi come analoghi nel paese di produzione e all’estero? Domande di questo tipo potrebbero condurre a ulteriori disamine, eventualmente fondate su studi che forniscano dati sulle audience transnazionali di questa e altre serie contemporanee.

proprio destino, che si compirà al termine della vicenda che lo vede protagonista. In questo quadro, un lettore o uno spettatore sono sostanzialmente abituati fin dall'infanzia a saper distinguere i personaggi a cui è lecito affezionarsi poiché – in quanto protagonisti – non saranno eliminati brutalmente e accidentalmente. Ciò comporta come corollario che il lettore/spettatore dovrebbe essere anche in grado, sulla base delle precedenti esperienze di fruizione, di prevedere a seconda dei generi letterari che cosa grosso modo è verosimile che capiti a chi, e in quale momento. Vista in questa prospettiva, la scelta di *Game of Thrones* di far morire i protagonisti senza alcun plausibile preavviso si pone quindi, prima di tutto, come atto di aperta demolizione di alcune delle principali *condizioni di fruibilità e accettabilità* di un testo narrativo: esemplifica, in altre parole, una *crisi della narratività* e della *stabilità dei ruoli* del tutto equivalente a quella che sperimentano i giovani precari nel mondo di oggi.

Se un'immediata conseguenza del precariato lavorativo è infatti costituita da una messa in crisi delle narrative biografiche canoniche, ovvero non è più possibile narrare la propria vita e narrarsi seguendo una linearità temporale rimasta valida fino a pochi anni fa (studi, lavoro, formazione di una famiglia, pensionamento etc.), sarà possibile pensare la potentissima sfida che *Game of Thrones* muove ai fondamenti stessi della fruibilità del testo e della sua ricezione nei termini di una trasposizione esemplare delle inedite dinamiche della crisi. La disillusione che proviamo ogni volta che ci affezioniamo a un possibile protagonista, solo per vederlo massacrare dopo qualche puntata, è per certi versi paragonabile a quella che sperimenta chiunque si illuda oggi di poter fare astrazione dalla crisi economico-sociale e politica globale nella definizione del proprio percorso di vita. A questo proposito, è possibile ritenere che il dato della precarizzazione dell'esistenza dei personaggi in *Game of Thrones* rappresenti una sorta di *codifica* del tema della precarietà *in termini di tecnica narrativa*, in aggiunta al dato tematico che, proprio come i Millennials, anche quella generazione feudale si muove in un mondo dal futuro drammaticamente cupo e incerto, dove c'è assai poco posto per le illusioni, per le speranze di un aiuto divino o soprannaturale; un mondo, come dicevamo, in cui la

possibilità della sconfitta, e la sua brutale concretezza, assume i tratti di un ubiquitario *memento mori*.

È precisamente in questa situazione che si trovano ad agire alcuni tra i più amati protagonisti della serie²⁰. Penso soprattutto a Jon Snow, di regali natali, ma costretto a vivere una vita da figlio illegittimo, e a Daenerys, l'ultima discendente perseguitata della dinastia un tempo al potere. Entrambi, impegnati in una lotta senza tregua per la riconquista del proprio avvenire e della propria eredità, costituiscono di tutti gli eroi precari il simbolo massimo e i vendicatori: costantemente a rischio di morte, sprovvisti di qualsiasi sicurezza familiare, il loro difficile apprendistato si configura come una serie

²⁰ Nel caso di una narrazione tanto complessa e policentrica com'è appunto *Game of Thrones*, e in mancanza di criteri, studi e campioni statistici certi, può risultare molto difficile stabilire quali tra i tanti, oltre il livello puramente intuitivo, possano essere definiti i personaggi principali o più amati. Il sito *Network of Thrones* (2017) propone per esempio i risultati della *network analysis* applicata sia ai libri che ad alcune stagioni della serie, mostrando quali personaggi si collochino di volta in volta in posizione centrale rispetto alle reti relazionali e comunitarie. Sul web abbondano poi sondaggi più o meno attendibili e 'liste' dei personaggi più significativi: il sito *Hollywood Reporter* indica per esempio Arya, Tyrion, Daenerys, Cersei, Joffrey, Sansa, Jon, Brienne, Varys, Sandor Clegane tra i primi, cfr. Wigler 2016. Un ulteriore nodo problematico è dato dalla sempre maggiore problematizzazione, nel campo dei fan studies, del concetto di 'identificazione' dello spettatore/fruitori rispetto ai propri personaggi favoriti. Barker 2005 mostra ad esempio, in uno studio che coinvolge un campione statisticamente significativo di lettori e/o spettatori di *The Lord of The Rings*, come le scelte e le motivazioni dei singoli rispetto alla questione del 'personaggio preferito' siano influenzate da una serie di variabili non omogenee tra loro come le aspettative, la conoscenza pregressa del libro, l'età, il sesso, la preferenza rispetto ad un certo attore nella realtà etc. Riscontrando inoltre una scarsa correlazione tra la scelta del personaggio preferito e la sua effettiva presenza nella scena indicata da ciascuno dei soggetti sperimentali come maggiormente memorabile del film, Barker mette radicalmente in questione l'utilizzo del concetto stesso di 'identificazione'. Sul concetto di identificazione si veda anche Rushton – Bettinson 2011.

infinita di brevi successi sempre pronti a rovesciarsi in disgrazie, minacce di delegittimazione e tradimenti.

In questo senso l'ultima dei Targaryen e il 'bastardo' di casa Stark incarnano in maniera paradigmatica quella figura di erede che è «sempre un orfano, è sempre senza eredità, diseredato, sradicato, privo di patrimonio, lasciato cadere, smarrito» (Recalcati 2013: 16). L'intero percorso di formazione di Daenerys, così come quello di Jon e di moltissimi altri protagonisti (i già citati Tyrion, Robb, Sansa, Arya, Theon), è specificamente caratterizzato da una continua minaccia di indigenza e delegittimazione, da rovesci di sorte rapidissimi, dall'ostilità onnipresente di quegli stessi poteri feudali che la loro ascesa minaccia. Entrambi, Daenerys e Jon, esercitano il loro carisma in un'alternanza di trionfo e disfatta, resurrezione e promessa, che ha qualcosa di messianico: non sarà un caso che a tutti e due, per quanto vulnerabili e soli, tocchi il destino di trascendere il limite tra la vita e la morte in vista di una possibilità di palingenesi collettiva. Alla fine della sesta stagione sarà proprio Daenerys a rivendicare, davanti a Tyrion, Theon e Yara – anch'essi diseredati ed esuli – l'aspirazione di rinnovamento che tocca alle nuove generazioni portare avanti: «Our fathers were evil men, all of us here. They left the world worse than they found it. We're not going to do that. We're going to leave the world better than we found it» (6x9).

Una possibile obiezione rispetto a una lettura in chiave di immaginario della crisi globale, così come l'abbiamo proposta, potrebbe essere mossa sulla base del dato che, se la serie televisiva *Game of Thrones* ha debuttato sugli schermi americani nel 2011, e quindi ben dopo lo scoppio della grande crisi finanziaria che ha investito il mondo occidentale nella seconda parte del primo decennio del secolo, lo stesso non può dirsi per la saga a cui è ispirata, *A Song of Ice and Fire*, il cui primo libro è stato pubblicato negli USA già nel 1996. Nel caso di quest'ultima, che già prevedeva tutte le caratteristiche focali e innovative che abbiamo evidenziato nella nostra analisi, non si può a rigore parlare di immaginario della crisi finanziaria. Ma è vero che, se proprio questa narrazione (e non altre tra le migliaia prodotte ogni anno nel genere fantasy) ha così tanto colpito l'immaginario collettivo

da attirare un investimento miliardario e senza precedenti da parte di HBO²¹, e da diventare uno straordinario successo a livello planetario, forse è proprio perché recava in sé potenzialità e suggestioni in grado di prefigurare alcune delle fondamentali dinamiche che stavano emergendo e sarebbero esplose di lì a poco. Nei termini usati da Moretti (2000: 215), potremmo ipotizzare che con i romanzi di Martin si sia prodotta, a livello sia narrativo che formale, un'innovazione – per esempio quella per cui anche un personaggio principale può essere fatto morire in qualsiasi momento – passibile di imporsi in modo rivoluzionario e dirompente in una congiuntura socio-economica temporalmente successiva. Queste caratteristiche possono essersi prodotte per caso, ma sono poi state 'selezionate' da un colossale investimento di HBO, proposte in una precisa congiuntura storico-sociale a uno specifico target di pubblico, e da esso premiate in modo inequivocabile. Da lì in poi, è probabile che ogni narrazione seriale in potenziale concorrenza con *Game of Thrones* non potrà nel futuro ignorare questa fondamentale innovazione nel trattamento dei personaggi (*ibid.*: 218)²².

È possibile pensare che una funzione fondamentale dell'opera d'arte sia quella di farsi portavoce di un'esperienza insieme particolare e generale, individuale e collettiva, attuale e universale. In questo

²¹ Secondo *Forbes*, il budget della serie è andato costantemente crescendo nel tempo, fino a duplicarsi e oltre: dai quattro milioni di dollari a puntata della prima stagione fino ai dieci a puntata della sesta. La sesta stagione è costata in tutto circa cento milioni di dollari, cfr. Cuccinello 2017. Secondo *l'Independent*, *Game of Thrones* è tra le sette serie televisive più costose di sempre, cfr. Shepherd 2017.

²² «A device aimed at the “eradication of . . . competitors,” wrote Benjamin [...]. A device designed to colonize a market niche, forcing other writers to accept it or disappear. [...] A little device – with enormous effects», Moretti 2000: 218. Rovesciando la prospettiva ci si può chiedere quanto il dispositivo della morte in itinere dei personaggi principali, che sta acquistando uno spazio sempre maggiore nelle serie di ultima generazione, renda generalizzabile la nostra lettura di *Game of Thrones* in chiave di rappresentazione della crisi anche ad altre narrazioni seriali contemporanee.

senso, può essere rilevante notare che in *Game of Thrones* il 'nemico' non è più incarnato in un singolo o comunque ben identificabile agente del Male, come era il caso del fantasy classico, bensì, potremmo dire, è costituito dal contesto in cui si muovono i personaggi: una società in gravissima crisi sociale e finanziaria²³, un grande inverno alle porte, l'avidità, la grettezza, la violenza e la scarsa previdenza che caratterizzano l'essere umano, descritte senza stilizzazioni o limature. Ma, naturalmente, il nemico è anche di volta in volta ciascun personaggio, per gli altri e per sé, dal momento che quasi invariabilmente ognuno reca nei propri limiti e nelle proprie ambizioni i germi del suo fallimento²⁴. In altri termini, mentre la funzione di

²³ Per la rappresentazione dell'economia in *Game of Thrones* si veda anche McCaffrey 2013.

²⁴ Nell'intervallo tra la stesura del presente articolo e la sua effettiva pubblicazione è andata in onda la settima stagione di *Game of Thrones* (USA 16 luglio – 27 agosto 2017; Italia 24 luglio – 4 settembre 2017), che non ha visto la presenza di George R. R. Martin tra gli sceneggiatori. Nella trama e nella gestione degli episodi, che già come quelli della precedente sesta stagione si basavano in larga parte su materiali non provenienti dai volumi della saga *A Song of Ice and Fire*, ancora incompiuta, si è avvertita un'inversione di tendenza. Anche in virtù della riduzione del numero di puntate per stagione, passate da dieci a sette, i tempi narrativi risultano compressi a volte sino all'incoerenza, così come appare nettamente semplificato, rispetto a tutte le precedenti stagioni, il meccanismo di intersezione tra le diverse linee narrative e sottotrame. Sono inoltre diminuite in modo significativo le scene di erotismo esplicito e di violenza, mentre maggiore spazio è stato via via accordato ad alcuni dei personaggi principali, come appunto Jon e Daenerys, potenziando tuttavia, negli sviluppi delle loro interazioni, il coté sentimentale e melodrammatico. È difficile provare a rendere conto di un fenomeno tanto recente e complesso, ma è possibile ipotizzare che questa scelta sia dovuta, nel momento in cui *Game of Thrones* – grazie anche ai dispositivi rivoluzionari che abbiamo analizzato – si è imposta definitivamente come fenomeno planetario e successo commerciale senza precedenti, al tentativo di venire incontro ai gusti di un pubblico e di un'audience sempre più vasti e diversificati, anche tramite una 'normalizzazione' e riduzione degli aspetti che potevano risultare più

antagonista si allarga potenzialmente al mondo intero, essa assume anche caratteristiche di onnipresenza e imprevedibilità, cambiando per sempre la stessa definizione di 'nemico' in termini di tecnica narrativa. In questo senso *Game of Thrones* – così come la saga che la ispira – col suo universo finzionale di incertezza, precarietà e disinganno, descrive come meglio non si potrebbe lo spirito di un tempo in cui il nemico è meno efficacemente narrabile in termini di malvagità stregonesca, che di crisi materiale e morale con cui bisogna fare i conti²⁵.

scabrosi e problematici. Per alcuni primi dati e commenti su questa tendenza, e sulla settima stagione in generale, si può vedere Tammaro 2017 su *La stampa*; Ryan 2017 su *Variety*; Egner 2017 su *The New York Times*.

²⁵ Ringrazio Carmen Dell'Aversano per aver voluto discutere con me l'idea di base del presente testo, e soprattutto per aver avuto l'intuizione di una connessione fondante tra crisi della stabilità esistenziale a livello *tematico* e crisi della stabilità dei personaggi a livello *formale*, che appunto prevede un incremento esponenziale delle possibilità di una loro eliminazione inaspettata, in qualsiasi punto della narrazione. Il suo contributo è stato fondamentale anche per mettere a fuoco e articolare le idee dei due paragrafi finali, in cui risultano centrali i concetti di 'innovazione' e 'selezione' così come teorizzati da Franco Moretti.

Bibliografia

- Alfano, Adgate, Brad, "What 'Mad Men' Was And Wasn't", *Forbes*, 17.05.2015,
<https://www.forbes.com/sites/bradadgate/2015/05/17/what-mad-men-was-and-wasnt/#538f696e655f>, online (ultimo accesso 10/11/2017).
- Ayers, Mike – Calia, Michael, "How 'Game of Thrones' Became the Most Viral Show on Television", *The Wall Street Journal*, 14.04.2016,
<https://www.wsj.com/articles/how-game-of-thrones-became-the-most-viral-show-on-television-1460647937>, online (ultimo accesso 10/11/2017).
- Bandirali, Luca – Terrone, Enrico, *Filosofia delle serie TV dalla Scena del Crimine al Trono di Spade*, Milano-Udine, Mimesis, 2012.
- Barker, Martin J., "The Lord of the Rings and 'Identification': A Critical Encounter", *European Journal of Communication*, 20.3 (2005): 353-378.
- Bellini, Paolo, "L'anello del potere e il nichilismo post-moderno", *La filosofia del Signore degli Anelli*, Ed. Claudio Bonvecchio, Milano-Udine, Mimesis, 2008.
- Berridge, Scott, "Millennials after the Great Recession", *Bureau of Labor Statistics*, September 2014,
<https://www.bls.gov/opub/mlr/2014/beyond-bls/millennials-after-the-great-recession.htm>, online (ultimo accesso 10/11/2017).
- Bruun Vaage, Margrethe, *The Antihero in American Television*, Routledge, New York, 2016.
- Clute, John – Grant, John (eds.), *The Encyclopedia of Fantasy*, London, Orbit, 1997.
- Cohen, Jonathan, "Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters", *Mass Communication and Society* 4.3 (2001): 245-264.
- Collins, Scott, "PBS reveals who's really watching 'Downton Abbey'", *Los Angeles Times*, 28.03.2012,
<http://latimesblogs.latimes.com/showtracker/2012/03/pbs-reveals-whos-really-watching-downton-abbey-.html>, online (ultimo accesso 10/11/2017).

- Cuccinello, Hayley C., "'Game Of Thrones' Season 6 Costs \$10 Million Per Episode, Has Biggest Battle Scene Ever", *Forbes*, 22.04.2016, <https://www.forbes.com/sites/hayleycuccinello/2016/04/22/game-of-thrones-season-6-costs-10-million-per-episode-has-biggest-battle-scene-ever/#3bef76cc11bb>, online (ultimo accesso 10/11/2017).
- Dey, Judith D. – Pierret, Charles R., "Independence for young millennials: moving out and boomeranging back", *Bureau of Labor Statistics*, December 2014, <https://www.bls.gov/opub/mlr/2014/article/independence-for-young-millennials-moving-out-and-boomeranging-back.htm>, online (ultimo accesso 10/11/2017).
- Egner, Jeremy, "'Game of Thrones' Season 7, Episode 7: Dragons, Wolves and Family Reunions", *The New York Times*, 28.08.2017, <https://www.nytimes.com/2017/08/28/arts/television/game-of-thrones-season-7-finale-a-night-for-family-reunions.html>, online (ultimo accesso 10/11/2017).
- Emig, Rainer, "Fantasy as Politics: George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*", *Politics in Fantasy Media*, Eds. Gerold Sedlmayr – Nicole Waller, McFarland & Company, Inc., Publishers, Jefferson, North Carolina, 2014: 85-96.
- Flieger, Verlyn, *Green Suns and Faërie. Essays on J. R. R. Tolkien*, The Kent State University Press, Kent, Ohio, 2012.
- Gilmore, Mikal, "George R.R. Martin: The Rolling Stone Interview", *Rolling Stone*, 23.04.2014, <http://www.rollingstone.com/tv/news/george-r-r-martin-the-rolling-stone-interview-20140423?page=4>, online (ultimo accesso 10/11/2017).
- Gjelsvik, Anne – Schubart, Rikke (eds.), *Women of Ice and Fire. Gender, Game of Thrones and Multiple Media Engagements*, Bloomsbury, New York/London, 2016.
- Iannuzzi, Giulia, "Sexposition e potere a Westeros", *Quaderni d'altri tempi*, 63 (2016), http://www.quadernidaltritempi.eu/rivista/numero63/bussola/q63_b03.html, online (ultimo accesso 10/11/2017).

- James Edward (Ed.), *Cambridge Companion to Fantasy*, Cambridge University Press, Cambridge, 2012.
- Kasperkevic, Jana, "Tired, poor, huddled millennials of New York earn 20% less than prior generation", *The Guardian*, 26.04.2016, <https://www.theguardian.com/us-news/2016/apr/25/new-york-millennials-great-depression-economic-crisis>, online (ultimo accesso 10/11/2017).
- Koblin, John, "'Game of Thrones' Finale Draws Record Ratings", *The New York Times*, 28.06.2016, https://www.nytimes.com/2016/06/29/arts/television/game-of-thrones-finale-draws-record-ratings.html?smid=tw-nytimes&smtyp=cur&_r=2&mtrref=undefined&gwh=7C8957565448F50C DFA8E25D6BB9A988&gwt=pay, online (ultimo accesso 10/11/2017).
- Lambert, Charles, "A tender spot in my heart: disability in *A Song of Ice and Fire*", *Critical Quarterly*, 51.1 (April 2015): 20-33.
- Lowrey, Annie, "Europe's New Lost Generation", *Foreign Policy*, 13.07.2009, <http://foreignpolicy.com/2009/07/13/europes-new-lost-generation/>, online (ultimo accesso 10/11/2017).
- MacNeil, William P., "Machiavellian fantasy and the game of lives", *Critical Quarterly*, 57.1 (April 2015): 34-48.
- McCaffrey, Matthew, "The Economic Sense in *Game of Thrones*", *Mises Institute*, 06.07.2013, <https://mises.org/library/economic-sense-game-thrones>, online (ultimo accesso 10/11/2017).
- Moretti, Franco, *Opere Mondo*, Einaudi, Torino, 1994.
- Id., "The Slaughterhouse of Literature", *Modern Language Quarterly*, 61.1 (2000): 207-227.
- O'Connell, Michael, "TV Ratings: 'Game of Thrones' Return Nabs New Record Audience", *The Hollywood Reporter*, 14.04.2015, <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/tv-ratings-game-thrones-return-788658>, online (ultimo accesso 10/11/2017).
- Orlando, Francesco, "Statuti del soprannaturale nella narrativa", *Il Romanzo*, Ed. Franco Moretti, vol. I, Torino, Einaudi, 2001: 195-226.
- Id., *Il soprannaturale letterario*, Torino, Einaudi, 2017.

- Pisanty, Valentina, "Effetti di serie. Semiotica della dipendenza televisiva", *Forme, strategie e mutazioni del racconto seriale*, Eds. A. Bernardelli – E. Federici – G. Rossini, *Between*, VI.11 (2016): 16-17.
- Recalcati, Massimo, *Il complesso di Telemaco. Genitori e figlio dopo il tramonto del padre*, Milano, Feltrinelli, 2013.
- Roberts, Brian – Terrell, Dalton, "A cohort component analysis of the 2007–2009 recession", *Bureau of Labor Statistics*, March 2014, <https://www.bls.gov/opub/mlr/2014/article/a-cohort-component-analysis-of-the-2007-2009-recession.htm>, online (ultimo accesso 10/11/2017).
- Rossini, Gianluigi, *Le serie TV*, Bologna, il Mulino, 2016.
- Rushton, Richard – Bettinson, Gary, *What is Film Theory? An Introduction to Contemporary Debates*, Mac Graw Hill, New York, 2011.
- Ryan, Maureen, "TV Review: 'Game of Thrones' Season 7 Finale", *Variety*, 20.08.2017, <http://variety.com/2017/tv/reviews/game-of-thrones-season-7-finale-review-1202540715/>, online (ultimo accesso 10/11/2017).
- Shepherd, Jack, "The 7 most expensive TV shows ever made: From *Game of Thrones* to *Friends*", *Independent*, 09.03.2017, <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/most-expensive-tv-show-game-of-thrones-friends-the-get-down-crown-a7619996.html>, online (ultimo accesso 10/11/2017).
- Tammaro, Gianmaria, "Il Trono di Spade, perché la settima stagione è la più criticata e la più vista di sempre", *La Stampa*, 01.09.2017, <http://www.lastampa.it/2017/09/01/spettacoli/tv/il-trono-di-spade-perch-la-settima-stagione-la-pi-criticata-e-la-pi-vista-di-sempre-4qDKjypuwYVzTLbXtBwzKM/pagina.html>, online (ultimo accesso 10/11/2017).
- Tan, Shelly, "Valar Morghulis. An illustrated guide to all 704 deaths in 'Game of Thrones'", *The Washington Post*, 10.07.2017, <https://www.washingtonpost.com/graphics/entertainment/game-of-thrones/>, online (ultimo accesso 10/11/2017).
- Walters, James, *Fantasy Film. A critical Introduction*, Berg, Oxford, New York, 2011.

- Wigler, Josh, "'Game of Thrones': The Top 30 Characters, Ranked", *The Hollywood Reporter*, 20.12.2016, <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/game-thrones-top-30-characters-ranked-957542>, online (ultimo accesso 10/11/2017).
- Williamson, Jamie, *The Evolution of Modern Fantasy*, Palgrave Mac Millan, New York, 2015.

Sitografia

- "A Primer on Network Analysis", *Network of Thrones*, <https://networkofthrones.wordpress.com/a-primer-on-network-analysis/>, June-July 2017, web (ultimo accesso 10/11/2017).
- A Song of Ice and Data*, 2016, (<https://got.show/> e <https://got.show/statistics>, web (ultimo accesso 28/04/2017).
- "'Game of Thrones' most pirated tv show of 2015", *Torrentfreak*, 27.12.2015, <https://torrentfreak.com/game-of-thrones-most-pirated-tv-show-of-2015/>, web (ultimo accesso 10/11/2017).
- HBO – *Game of Thrones*, <http://www.hbo.com/game-of-thrones/index.html>, web (ultimo accesso 10/11/2017).
- "Rapporto annuale 2016", *Istat*, 20.05.2016, <https://www.istat.it/it/files/2016/05/Sintesi-2016.pdf>, web (ultimo accesso 10/11/2017).
- "Target Audience for *Breaking Bad*", *Magazine Research*, 29.09.2014, <http://danstubbssasmedia.blogspot.fr/2014/09/target-audience-for-breaking-bad.html>, web (ultimo accesso 10/11/2017).
- "What are Game of Thrones fans like? Check out the results of this demographic survey", *Fansided. Winter is coming*, 2017, <http://winteriscoming.net/2017/01/16/results-song-of-ice-and-fire-game-of-thrones-demographic-survey/>, web (ultimo accesso 10/11/2017).
- "Characteristics of minimum wage workers, 2016", *US Bureau of Labor Statistics*, April 2017, <https://www.bls.gov/opub/reports/minimum-wage/2016/home.htm/>, web (ultimo accesso 10/11/2017).

Filmografia

Game of Thrones, Seasons 1-7, Dir. Benioff, David – Weiss, Daniel Brett, USA, 2011-2017.

L'autrice

Valentina Sturli

Valentina Sturli è laureata in Scienze dell'Antichità presso l'Università di Pisa e la Scuola Normale Superiore, e in Psicologia Dinamica all'Università di Firenze. Attualmente è dottoranda in Scienze Linguistiche, filologiche e letterarie presso il Dipartimento di Studi Linguistici e Letterari dell'Università degli Studi di Padova e in Civilisations, Cultures, Littératures et Sociétés all'Université Paris Sorbonne. Ha pubblicato lavori su Michel Houellebecq, Walter Siti, sul cinema soprannaturale contemporaneo e sulla teoria letteraria di Francesco Orlando.

Email: v.sturli@yahoo.it

L'articolo

Data invio: 15/05/2017

Data accettazione: 30/09/2017

Data pubblicazione: 30/11/2017

Come citare questo articolo

Sturli, Valentina, "Edipo tragico, edipo precario: Successione, eredità e immaginario della crisi in *Game of Thrones*" *Maschere del tragico*, Eds. C. Cao, A. Cinquegrani, E. Sbrojavacca, V. Tabaglio, *Between*, VII.14 (2017), <http://www.betweenjournal.it/>